KDR, mode d'emploi

Khudzlin

1 Fenêtre principale

Cette fenêtre permet de choisir entre les différents jeux, qui seront détaillés dans les sections suivantes. Cliquer sur l'un des boutons ouvre une nouvelle fenêtre du jeu correspondant. Plusieurs fenêtres de chacun des jeux peuvent être ouvertes en même temps. Pour les distinguer, il est possible de donner un nom de personnage à chacune d'entre elles, grâce à la boîte de dialogue qui apparaît à l'ouverture de chaque nouvelle fenêtre. Fermer la fenêtre principale provoque l'arrêt de l'application.

2 Monde des Ténèbres

Cette fenêtre permet de faire des jets pour les jeux de la série *Monde des Ténèbres* (Vampire, Loup-Garou, Mage, Orpheus, Démon, etc...)

Le spinner `difficulté` permet de régler la difficulté du jet.

La checkbox `botch` permet d'activer ou de désactiver le botch. Le spinner correspondant (visible uniquement si le botch est activé) permet de régler le seuil de botch (les dés ayant un résultat inférieur ou égal à ce seuil seront considérés comme botchés). Quand l'option est désactivée, il est ramené à sa valeur par défaut, 1.

Le spinner `volonté` permet d'indiquer combien de points de volonté le joueur dépense pour le jet (chaque point dépensé donne un succès).

La checkbox `spéciales` permet d'activer ou de désactiver les réussites spéciales (relances ou doubles). Les boutons `relances` et `doubles` permettent de sélectionner le type de réussites spéciales (ils ne sont visibles que si celles-ci sont activées). Le spinner correspondant (visible uniquement si les réussites spéciales sont activées) permet de régler le seuil à partir duquel les réussites seront considérées comme spéciales. Quand l'option est désactivée, il est ramené à sa valeur par défaut, 10. Si l'option `relances` est sélectionnée, les dés correspondants compteront pour un succès et seront relancés (sans tenir compte du botch) ; si l'option `doubles` est sélectionnée, les dés correspondants compteront pour deux succès chacun au lieu d'un.

La checkbox `absorption` permet d'activer ou de désactiver l'absorption. Quand cette option est désactivée, les botches comptent pour -1 succès chacun et le jet est considéré comme botché si le nombre de succès est négatif. Quand elle est activée, ils éliminent les réussites spéciales, puis les succès ordinaires ; le jet est considéré comme botché s'il n'y a aucun succès (et aucun point de volonté n'a été dépensé) et qu'il y a des botches. Cette option donne également la possibilité d'éliminer un certain nombre de botches (avant qu'ils n'éliminent des succès).

Le bouton `initiative` permet de faire un jet d'initiative. Le spinner `modificateur` permet d'indiquer le score qui sera ajouté au jet d'initiative (en général, *perception* + *vigilance* du personnage). Si l'option `relances` est sélectionnée, un résultat sur le dé au moins égal au seuil de relance sera ajouté au total et relancé. Le résultat s'affiche juste au-dessous du bouton.

Le bouton `lancer` permet de faire un jet ordinaire. Le spinner indique le nombre de dés à lancer. Le résultat s'affiche juste au-dessous du bouton. Si le jet est botché, le résultat est affiché en rouge.

3 Métabaron

Cette fenêtre permet de faire des jets pour le jeu Métabaron.

Les spinners `nombre de dés` et `modificateur` permettent d'indiquer le code dé du jet. Par exemple, pour un code dé de $5D+2$, il faudra indiquer 5 pour le nombre de dés et 2 pour le modificateur.

Si la checkbox `difficulté` est cochée, le résultat du jet sera indiqué par rapport à la valeur du spinner correspondant (celui-ci n'est visible que si la checkbox est cochée), sous la forme « réussi de x » ou « raté de x », x étant la différence entre le total et la difficulté. Dans le cas contraire, le résultat du jet est tout simplement le total obtenu sur les dés.

La checkbox `méta-dé` permet d'indiquer si un méta-dé doit être lancé. La checkbox `botch cumulatif` (visible uniquement si la précédente est cochée) permet de régler le comportement du méta-dé : si elle est décochée, le méta-dé ne sera relancé que sur un 6 ; si elle est cochée, en cas de 1 initial, le méta-dé sera relancé et comptera négativement.

Le bouton `lancer` permet de lancer les dés. Le résultat du jet s'affiche alors juste au-dessous et, si le méta-dé est activé, le résultat du méta-dé s'affiche aussi. Si le résultat du méta-dé est inférieur ou égal à 1, il est affiché en rouge. Si, de plus, le jet est un échec, le résultat du jet est également affiché en rouge.

4 In Nomine Satanis / Magna Veritas (INS/MV)

Cette fenêtre permet de lancer les dés 66 et 666 utilisés dans les jeux *In Nomine Satanis* et *Magna Veritas*. Pour le dé 666, un résultat de 111 est affiché en bleu et un résultat de 666 est affiché en rouge.

5 COPS

Cette fenêtre permet de faire des jets pour le jeu *COPS*.

Les spinners `attribut` et `compétence` permettent d'indiquer la valeur des paramètres correspondants.

La checkbox `relance` permet d'activer ou de désactiver les relances : quand elle est cochée, les dés ayant un résultat supérieur ou égal à la valeur du spinner correspondant (visible uniquement si la checkbox est cochée) comptent 1 succès et sont relancés.

Le spinner `adrénaline` permet d'indiquer combien de points d'adrénaline le personnage souhaite dépenser sur le jet (chaque point permet de lancer un dé supplémentaire).

Le spinner `ancienneté` permet d'indiquer combien de points d'ancienneté le personnage peut dépenser sur le jet (chaque point dépensé *après* le jet donne un succès supplémentaire).

Le spinner `difficulté` permet d'indiquer la difficulté du jet.

La checkbox `jet de combat` permet d'indiquer si le jet correspond à une action de combat : quand elle est cochée, il est possible d'indiquer l'initiative et l'attitude du personnage, ces paramètres modifiant le nombre de dés lancés.

Le bouton `lancer` permet de lancer les dés. Le résultat est affiché à côté du bouton, sous la forme « réussi de x » ou « raté de x », x étant la différence entre le nombre de succès obtenus et la difficulté. En cas de réussite, le résultat est affiché sur fond vert, en cas d'échec rattrappable à l'ancienneté, il est affiché sur fond orange et en cas d'échec non rattrappable, il est affiché sur fond rouge.

6 Dés au choix

Cette fenêtre permet de lancer des dés avec un nombre quelconque de faces (au moins 2). Tous les dés lancés ont le même nombre de faces.

La valeur du spinner `modificateur` est ajoutée au total.

La checkbox `élimination` permet d'éliminer les dés les plus faibles ou les plus forts, selon la valeur des spinners situés au-dessous. Quand cette option est activée, le résultat est plus long à venir (la différence n'est pas perceptible sur un petit nombre de dés) et il faut plus de mémoire (d'autant plus qu'il y a de dés à lancer).